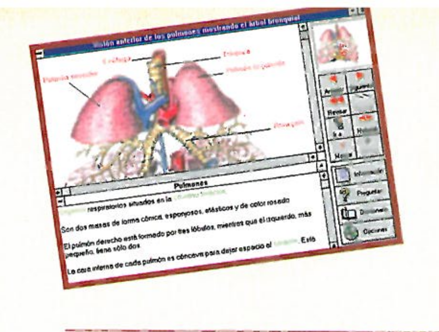
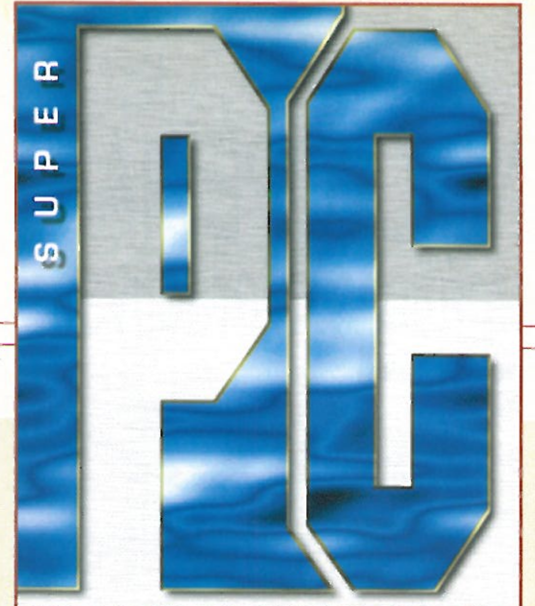
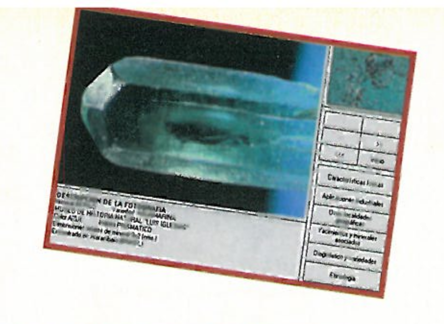
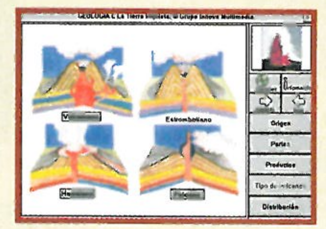


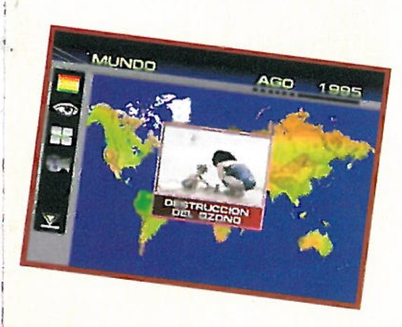




ESPECIAL EDUCACION



El software educativo es un complemento ideal para la formación de los jóvenes. Con su ayuda, los niños consiguen cimentar, e incluso aumentar, los conocimientos que reciben por medio de la educación tradicional. La capacidad de los PC actuales de unir gráficos, animaciones y textos hace que este tipo de programas resulte atractivo para captar la atención de los usuarios. En este especial pretendemos dar una pequeña muestra de los educativos más interesantes.









Innova apuesta por obras temáticas interactivas

El Grupo Innova Multimedia se ha lanzado a la edición de enciclopedias temáticas, con la inusual sorpresa de tratarse de programas creados en España. Ya no es preciso, por tanto, recurrir a las malas traducciones que acompañan a otras obras de pretendido carácter educativo.

Seis son los títulos de Innova Multimedia que han aparecido ya en el mercado, cada uno con sus características propias, pero todos con una genérica: la de su fácil instalación y posterior utilización, algo indispensable para que este tipo de programas puedan ser usados por los niños sin ningún problema.

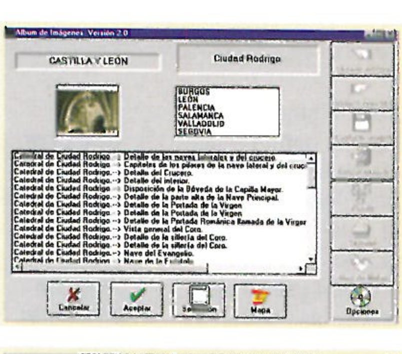
El cuerpo humano, El arte en España, El sistema solar, Geología. La tierra inquieta, El mundo de los minerales y Geografía física de España son los títulos de estos seis programas contenidos en sendos CD–ROM. Una ingente cantidad de información, ilustraciones y textos explicativos contenidos en un espacio reducido, hacen patente que el saber cada vez ocupa menos lugar.

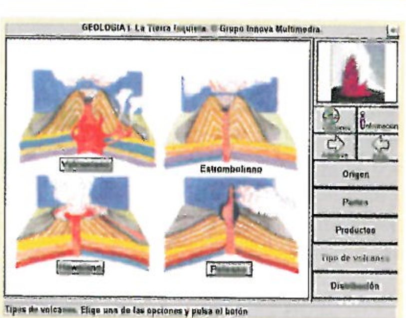
El programa El cuerpo humano facilita el aprendizaje de la anatomía y la fisiología del ser humano y muestra las distintas estructuras y órganos de que consta el cuerpo, así como las características y funciones propias de cada uno. Ordenado en grandes unidades temáticas (El cuerpo humano, Funciones de nutrición, Funciones de relación y Funciones de reproducción) que agrupan capítulos relacionados entre sí (vista, oído, sistema nervioso o reproducción humana), cada uno de estos consta a su vez de varios temas hasta hacer de este programa una excelente herramienta para conocer los aspectos más ocultos del organismo humano. Son cerca de 1.500 temas de anatomía y fisiología, con dibujos, fotografías y esquemas de las principales funciones de nuestro cuerpo. Para facilitar la comprensión de algunos temas también se ofrecen algunas secuencias en movimiento.

Las imágenes son interactivas, y un clic sobre alguno de los nombres que aparecen en los dibujos da acceso a información complementaria. También incluye preguntas para localizar determinados órganos o identificarlos según la definición presentada, así como salvar los temas que el usuario desee guardar en un disquete.

Para una búsqueda rápida del tema requerido existe una barra superior en la que aparecen las letras del alfabeto para su localización por la inicial.

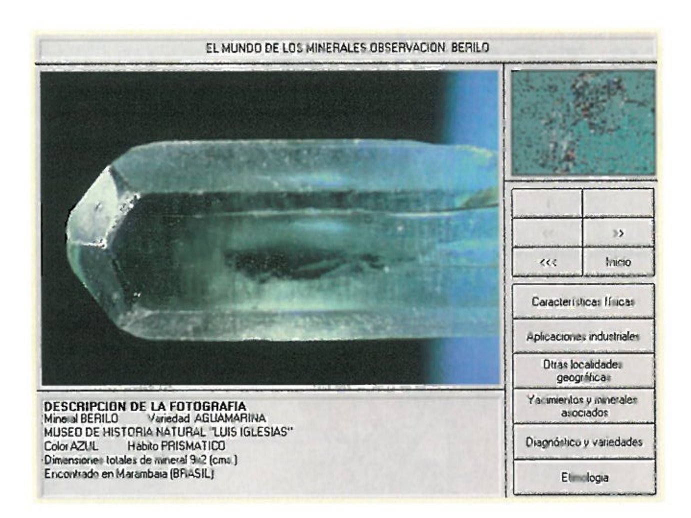
El arte en España ofrece 1.400 imágenes capturadas entre los años 1910 y 1920, lo que proporciona un encanto añadido a los monumentos registrados. Para mantener ese atractivo, la música que acompaña a las fotografías está sacada de discos a 78 revoluciones por minuto, grabados en el primer tercio de siglo. Con el programa es posible capturar imágenes,





El arte en España (arriba) y Geología (abajo) cuentan con una ingente cantidad de textos e imágenes.

Las palabras en verde de El cuerpo humano trasladan al usuario a información relacionada con el tema.



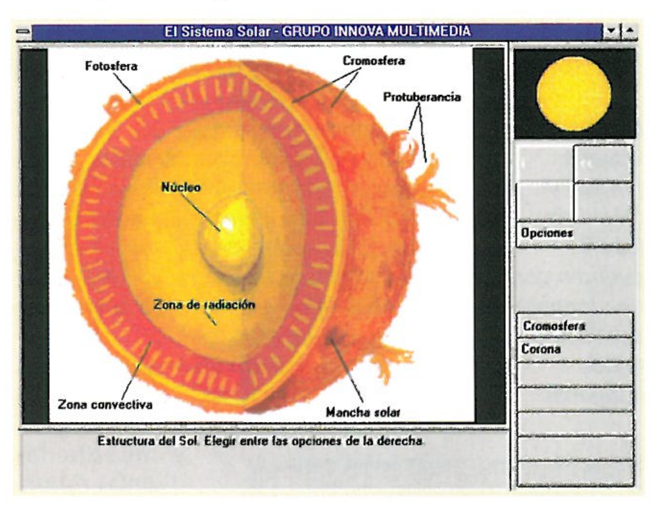
Mundo mineral permite que el usuario pueda seleccionar el recorrido que más le convenga.

imprimirlas y solucionar una serie de puzzles creados a partir de las catedrales, monasterios y ciudades monumentales que contiene el programa.
Fotos de la NASA ilustran la enciclopedia dedicada a El sistema solar, cuya pantalla principal da a escoger entre planetas y cometas para luego continuar adentrándose en las particularidades de cada cuerpo del sistema solar hasta facilitar datos tan interesantes como su diámetro, densidad o la distancia que les separa.
Un excelente complemento a este programa es la enciclopedia Geología. La tierra inquieta, pues profundiza en la exploración del mundo interno de nuestro planeta: las cortezas oceánica y continental y su estructura, cómo se producen los terremotos y qué tipos de volcanes existen. La pantalla principal presenta imágenes y textos a los que se puede acceder directamente con el cursor.
Del fondo de la tierra salen los minerales que estudia el quinto de los programas de Innova, Mundo mineral. El menú de opciones permite seleccionar el recorrido deseado por el usuario. Se puede optar por visitas a museos y colecciones privadas de minerales de España (desde donde se puede obtener información de un mineral concreto, bien por sus características físicas o bien por su composición química o su aplicación industrial), una selección de las localidades en las que se encuentran los distintos minerales (en España, por comunidades o provincias, y, en el resto el mundo, por continentes y países), un recorrido libre sin selección previa (al gusto del usuario), la identificación de minerales recogidos por el aficionado a la geología (a partir de las características marcadas en el programa: brillo, dureza...), una enciclopedia de esta parcela de la ciencia y un capítulo específico sobre el mundo de las gemas.
La Geografía física de España se ocupa del relieve, los ríos y lagos, las costas, el clima y la vegetación. Todas las informaciones facilitadas van acompañadas de detallados mapas y dibujos explicativos. Una pantalla secundaria, situada en la esquina superior derecha del monitor, facilita la tarea de regresar a la pantalla de la que se partió a la hora de iniciar la navegación geográfica por la Península, las islas Baleares o Canarias.

Luis Esteban

PROGRAMAS INNOVA M.

FABRICANTE: INNOVA MULTIMEDIA
PRECIO: Entre 3.000 y 9.000 pts.
DISTRIBUIDOR: INNOVA MULTIMEDIA
Ronda de Poniente, 2. Tres Cantos.
28760 Madrid. Tel.: (91) 803 91 91



Geología muestra la estructura de la tierra y explica por qué se producen algunos fenómenos.

EL MUNDO DE LOS MINERALES OBSERVACION CUARZO
DESCRIPCION DE LA FOTOGRAFIA
Mineral CUARZO Variedad AGATA
MUSEO MUNICIPAL DE GEOLOGIA (MUSEO MARTORELL)
Color Hábito PULIDO
Dimensiones totales de mineral 7 (cms.)
Encontrado en (FRANCIA)

Programas Claris:
!MATRICULA DE HONOR¡

PRECIOS EDUCACION (sin IVA)

Producto	Precio
ClarisDraw	14.900
ClarisImpact	14.900
FileMaker Pro	19.900
ClarisWorks	14.900

ClarisDraw 1.0*



Un programa de dibujo cuya **potencia,flexibilidad y sencillez de uso** ayuda a la transmisión del mensaje visual. Más de 1 millón de copias vendidas en el entorno Macintosh .

ClarisImpact 2.0**



Un todo terreno de la **comunicación visual** que permite optimizar el impacto de los elementos gráficos en sus informes, presentaciones... Gráficos de negocios, organigrama, diagrama de flujo, calendarios, planificador....

FileMaker Pro 2.1***



La Potencia sin Programación. FileMaker Pro es la base de datos más potente y fácil de usar del mundo. Funciona en red mixta.

ClarisWorks 3.0



Si solamente pudiese tener un programa este sería ClarisWorks el **Todo en Uno** más fácil potente y elegante del mercado.

CLARIS™

La potencia lógica, simplemente™

Para Más Información

S&MPS - Apdo. Nº 6052
08080 Barcelona- Tel: (93) 237.12.08

*Versión Windows disponible en Octubre 95, **Versión Windows disponible en Inglés, *** Fuente Dasar International

La herramienta más completa de Claris

Además de juegos y programas educativos, los niños y jóvenes cuentan con otras herramientas de aprendizaje, quizá no tan divertidas, pero igualmente formativas. Este es el caso de los paquetes integrados como ClarisWorks 3.0, con los que el ordenador deja, por un momento, de ser un profesor o un guía para convertirse en un instrumento que facilite la creación de trabajos escolares.

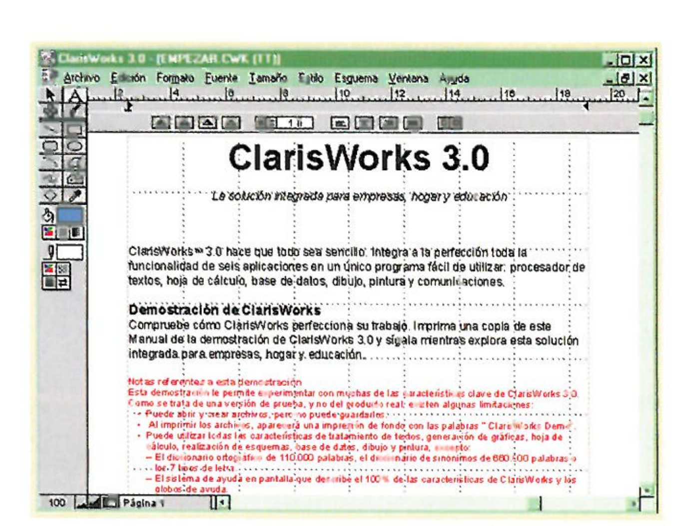
Con la actual saturación del mercado de aplicaciones, muchos usuarios se enfrentan a la necesidad de adquirir ciertos programas para un uso general con bastante desconcierto. Muchas compañías ofrecen sus productos, a veces diferenciándolos de la competencia por unos pocos matices o funciones que pocos usuarios pueden aprovechar plenamente. Por otro lado, las necesidades de quien se dispone a trabajar con el ordenador en casa no suelen estar bien definidas y, al final, muchos acaban haciéndose con una colección de programas de la más diversa procedencia y que raramente se integran entre ellos. Una aplicación como ClarisWorks es la solución a esta clase de problemas.

El paquete incluye seis aplicaciones capaces de cubrir todas las necesidades de los usuarios domésticos y, especialmente, de los jóvenes y los niños. Concebido como un único programa multipropósito, ClarisWorks está compuesto por seis módulos complementarios: proceso de textos, dibujo, pintura, hoja de cálculo, base de datos y comunicaciones. Esta gama abarca prácticamente todas las posibilidades de trabajo de un usuario no profesional, e incluso puede ser una buena solución para empresas que no necesiten programas excesivamente sofisticados.

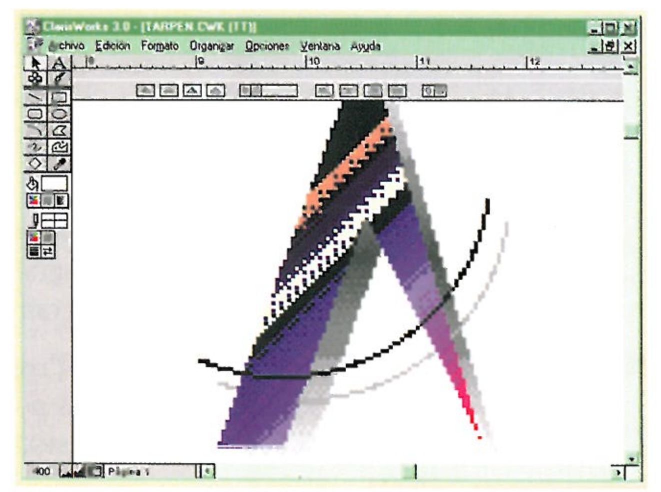
La gran ventaja de ClarisWorks es que, con él, se pueden crear documentos en los que se incluyan datos e informaciones de diversas fuentes de una manera extremadamente sencilla y sin conocer el funcionamiento de varios programas diferentes. Así, un trabajo escolar puede incluir en sus páginas un texto general, cierto número de dibujos o fotografías, algunos gráficos y una tabla de datos.

Para incluir una tabla o un gráfico en un documento de texto sólo hay que seleccionar la herramienta del módulo en cuestión, pulsar sobre la zona de trabajo y arrastrar el cuadro que surge hasta conseguir las dimensiones adecuadas. Después, cada vez que se pulse sobre el cuadro y se active su herramienta, los menús y barras de iconos cambiarán para adaptarse al módulo correspondiente.

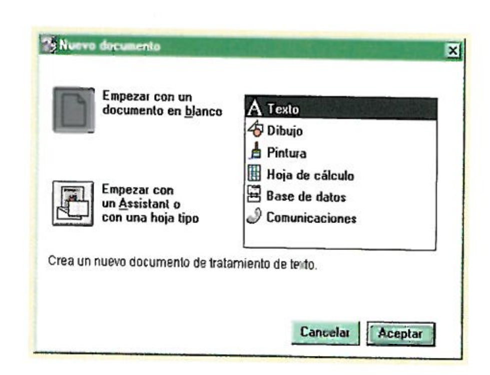
Dada la integración de los diversos módulos, crear un documento de este tipo no supondrá ningún problema para el usuario, incluso aunque este no sea un

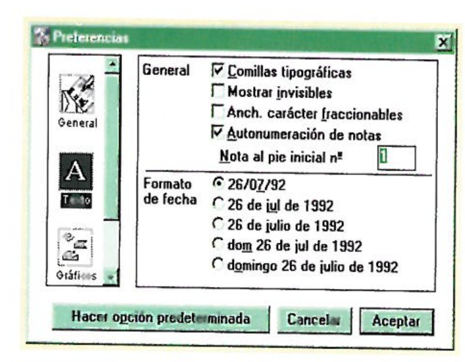


Con el gestor de textos de Claris cualquier usuario puede crear documentos.



Cada vez que se pasa de un módulo de trabajo a otro, las herramientas de la barra cambian.





experto en el uso de los programas para PC. Pero si se encuentra atascado en algún punto del proceso creativo, el propio programa le ofrece la solución por medio de una ayuda adaptada a las necesidades de los usuarios noveles.

En el menú Ayuda, es posible encontrar una serie de comandos específicos pensados para facilitar la búsqueda del tema concreto o el procedimiento que interese a cada usuario. Es posible seleccionar un tema en una clasificación alfabética de contenidos, preguntar sobre una materia específica, examinar un fichero de explicación de las capacidades del programa o utilizar los asistentes para la realización de tareas complejas. En estos últimos, además, se hallarán valiosos consejos para el diseño y la presentación de los documentos que quiera crear.

Respecto a la facilidad de uso, todos los módulos comparten un mismo interfaz, de modo que las funciones que se repiten en ellos están en los mismos menús y éstos en las mismas posiciones de las barras. De esta forma, el usuario sólo tiene que aprender el manejo de una aplicación, si bien esta tiene más posibilidades y comandos de lo que es habitual. Esto resulta muy ventajoso cuando se trata de que los niños aprendan a manejar programas, ya que se evita el aburrimiento y el desconcierto en el proceso de aprendizaje al no tener que asimilar formas distintas de realizar las mismas funciones y se limita el tiempo de este proceso.

Distribuidos por diferentes zonas de la pantalla se encuentra una serie de iconos pensados para automatizar de forma intuitiva algunas tareas. Así, por ejemplo, cambiar el interlineado de un texto o modificar el porcentaje de visualización es cuestión de apretar uno de los dos iconos de las parejas creadas para ello. Al pulsar el de la izquierda se reduce la dimensión correspondiente y si se presiona sobre el derecho se aumenta.

Si se desea trabajar simultáneamente con dos o más zonas de un documento, es posible partir la pantalla hasta en nueve cuadros, de modo que en cada uno de ellos se visualice una parte diferente. Las modificaciones siempre se realizan sobre el mismo documento, lo que evita tener que abrir dos o más copias de un archivo, editando tan sólo en una de ellas, con el consiguiente ahorro de memoria, recursos del sistema y, por supuesto, quebraderos de cabeza.



Las páginas se visualizan con un marco alrededor que hace que el usuario conozca en todo momento el aspecto del documento y es posible activar una rejilla para alinear los gráficos y demás elementos en cada hoja. También se pueden ver todas las páginas que forman un documento por medio del zoom, que permite ver el objeto desde un 3% de su tamaño real hasta un 3.200 %.

En definitiva, se trata de una herramienta capaz de cubrir las necesidades de un gran número de personas, y a la que los más jóvenes e inexpertos podrán saaacar todo el partido gracias a su potencia, versatilidad y facilidad de manejo.

Jaime Torroja



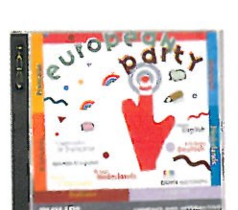
Un simpático monstruo para hablar inglés.



De la América Precolombina hasta nuestros dias.



Te espera el mundo de color más divertido.



Una divertida fiesta para aprender idiomas.




Dibuja, mira las animaciones y baila con la música.

Por sí no te lo enseñamos de la



El mestizaje artístico y cultural y los cambios del siglo xx.

Historia, Arte, Fotografía, Idiomas, Niños,... Esto es sólo una muestra de lo que te espera.
Para mayores y pequeños, el CD-i te abre un mundo de infinitas posibilidades de aprendizaje. De la forma más sencilla y divertida, podrás saberlo todo sobre aquellos temas que más te gusten. Disfruta en tu pantalla de televisión con imágenes reales, animaciones por ordenador y la insuperable calidad digital del CD-i.



Dibujos animados cón musica para jugar y aprender.

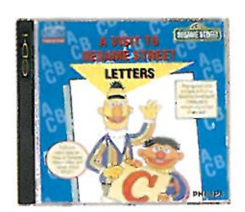

Entra en el circo de la mano de este simpático león marino.



El desarrc iberoamer enfrentad seguro.



En Villabulla puedes visitar la biblioteca, a los bomberos, o tu propia casa.



Descubre las Letras con los personajes de Barrio Sésamo.

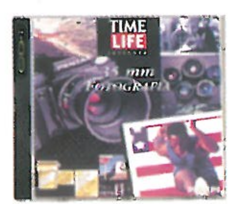


Visita las maravillas de esta ciudad rusa sin moverte de casa.





La impresionante naturaleza de un verdadero continente



La pantalla de tu televisor se convertirá en una cámara simulada.



Impresionantes imágenes de los 9 meses de vida intrauterina.

lo sabes, forma más divertida.

¡Verás que divertido es aprender!.
Si además en tu Reproductor CD-i Philips puedes ver películas y tus propias fotos con calidad digital, escuchar música, y entrar en un mundo increíble de juegos gracias a su sistema interactivo, ¿a qué estás esperando?.
No será al futuro.

CD-i



Descubre su arte y su vida con la magnífica música de sus contemporáneos.

.llo
ricano
al





Philips Media

Programas para CD-i: versatilidad y calidad

El CD-i ha dejado de ser un sistema extraño y desconocido para la totalidad de los usuarios de programas multimedia. Ha ganado terreno en el mercado de la informática de forma progresiva, con los argumentos incuestionables de su facilidad en el manejo, su versatilidad (hace las veces de vídeo y transforma el televisor en un auténtico monitor de ordenador) y especialmente por su calidad. Una calidad que afecta tanto a las imágenes reproducidas como, en el caso de la tecnología multimedia, a la de los programas que se comercializan en este sistema.

Desde un curso para aprender a hacer fotografías hasta la enseñanza de un idioma o mostrar cómo nace un niño, los CD-i comercializados por Philips, firma que ha desarrollado el sistema, han abarcado todos los temas con un rigor que no siempre existe en otras productoras de programas multimedia. Una virtud que ha conseguido gracias a los acuerdos alcanzados por la multinacional holandesa con grandes firmas en cada uno de los temas que aborda en sus CD-i.

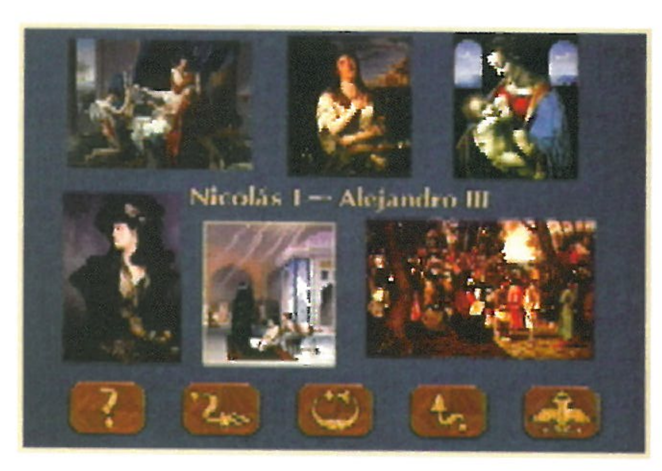


LA FOTOGRAFIA EN 35 MM

En el caso del célebre curso La fotografía en 35 mm, Philips llegó a un acuerdo con la editorial Time Life para lanzar su producto. El vídeo interactivo de Philips convierte el televisor en una cámara reflex para que aficionados, profanos y profesionales puedan perfeccionar su técnica. El programa explica la tecnología y posibilidades del foco automático, el mantenimiento de los equipos o la forma de abordar los distintos temas (retratos, deportes, paisaje, arte), con ejemplos de los más prestigiosos fotógrafos del mundo. Otro de los capítulos del programa se centra en los preparativos necesarios para hacer una buena fotografía: Composición, Iluminación, Exposición. Estos temas están divididos en submenús más específicos. Así, por ejemplo, en el submenú Iluminación se abordan temas como Medición, Flash de relleno, Luz disponible, Reflectores, Luz de vela, Flash, Polarizaciones y Alba o Noche. El cursor hace las veces de fotómetro y cuando se está preparado para tomar instantáneas, el televisor se convierte en una cámara ré-

Nacer, la aventura de la vida (arriba), La Florencia del renacimiento (izquierda) y El arte de los Zares (derecha).







El programa Earth Command propone la vigilancia ecológica y social del mundo.

flex con cuantos controles ha de tener (diafragma, obturador) para que se pueda seleccionar la velocidad y la apertura. Los resultados posteriores al clic del disparador, es decir, la fotografía tal y como habría salido de haberse revelado en papel, también es una de las peculiaridades de este curso interactivo.

NACER: LA GRAN AVENTURA

Otro de los grandes títulos CD-i está relacionado con la gestación y nacimiento de un niño. Nacer: la gran aventura incluye increíbles fotografías, dibujos y vídeos que muestran en toda su espectacularidad los procesos microscópicos de la fecundación del óvulo por el espermatozoide más fuerte y mejor dotado. Desde ese momento, el programa sigue todos y cada uno de los pasos del embarazo, tanto el proceso de la gestación como las posibles complicaciones, el aborto o la función del padre durante los nueve meses. El programa aúna sencillez y rigor científico para explicar de una manera clara el milagro de la vida.

STICKYBEAR

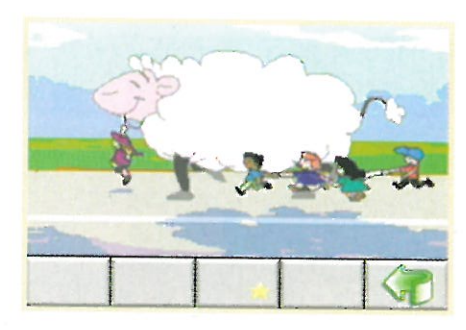
Para los niños, precisamente, está pensado Stickybear, un CD-i diseñado para enseñar el inglés o el español de una manera amena y divertida a los que están entre los 4 y los 8 años. El programa presenta tres niveles de dificultad creciente según el profesor sea el osito Bumper, mamá osa o papá oso, una simpática familia que garantiza la iniciación de los más pequeños en el inglés o el español, tanto escrito como hablado.

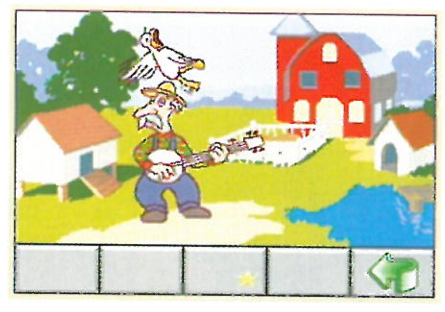
EUROPEAN PARTY

También European party se ocupa de la enseñanza de idiomas. El programa trata de la celebración de una fiesta de cumpleaños, que van a organizar seis niños de seis países europeos distintos, por lo que se tiene la opción de oír la voz en off y leer los textos en cualquiera de ellos, según la selección realizada por el usuario: alemán, inglés, francés, holandés, italiano y español. Todos los iconos de funciones son de fácil asimilación para los niños (nubes, puertas, ventanas, lápices). Cada uno de los niños se encarga de una tarea distinta para que nada en la fiesta quede a la improvisación: enviar invitaciones, preparar canapés y bebidas, decorar la casa, organizar juegos, confeccionar regalos y sombreros de papel. El programa enseña algunas recetas fáciles y las reglas de juegos de caseros.

LA MAQUINITA MAGICA

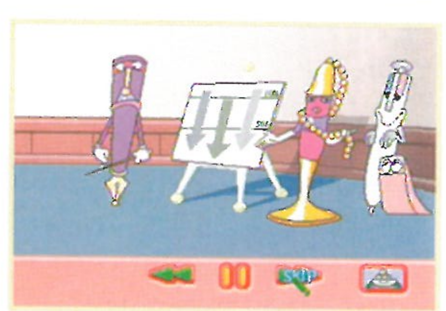
Otro de los programas más celebrados por el público infantil es La maquinita mágica, un CD interactivo que contiene canciones populares en versión inglesa y española, ilustradas con unas originales





La maquinita mágica contiene animaciones y canciones en inglés y en español.





La fábrica de lápices de colores es un cuento con una moraleja: la unión hace la fuerza.

animaciones. El programa dispone de una opción que permite colorear las figuras de cada dibujo animado, para lo que los usuarios cuentan con 50 páginas y una caja de pinturas de diez colores.

LA FABRICA DE LAPICES DE COLORES

Este programa presenta un cuento en el que unos simpáticos personajes de dibujos animados ven peligrar su puesto de trabajo. El motivo de esta zozobra laboral es que el patrón ha tenido la idea de adquirir unas máquinas para que sustituyan a los trabajadores. Sin embargo, demuestran que el cariño que ponen cada día en su labor mejora los resultados de cualquier artefacto (la moraleja del cuento). Juegos y preguntas acerca de detalles que se producen en el cuento completan este programa infantil.

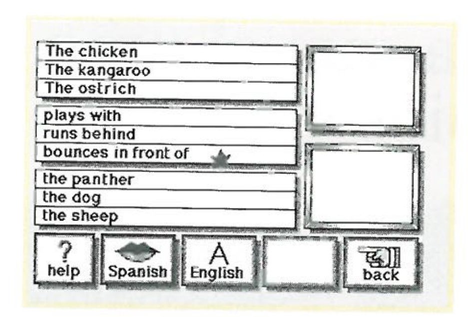


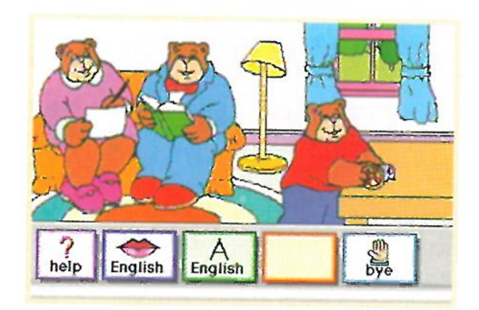
ZARES Y FLORENCIA RENACENTISTA

Los aficionados al arte siempre han tenido a su disposición un buen número de títulos de Philips. El arte de los zares y El renacimiento de Florencia son dos buenos ejemplos de esta parcela cubierta por el CD-i. El primero es un documentado estudio sobre las grandes obras de arte que los zares de todas las Rusias coleccionaron a lo largo de los siglos en el famoso museo L'Ermitage de San Petersburgo. El programa no sólo muestra los fondos de la pinacoteca, sino que también profundiza en las biografías de los últimos zares y adorna las fabulosas imágenes (los cuadros pueden ser examinados con todo detalle) con partituras musicales de Corelli, Grieg, Rachmaninov o Tchaikovski, interpretadas por la Orquesta de Cámara de Los Angeles.
El renacimiento de Florencia permite visitar con detalle la ciudad italiana gracias al mapa interactivo que contiene. El cursor abre las puertas de todos los edificios que salen al paso. La arquitectura, la escultura y la pintura están representadas por los máximos exponentes de cada una de las artes. Para completar el traslado a la época renacentista, la música es de compositores de la escuela italiana como Palestrina o Gabrieli.

COMPTON'S ENCYCLOPEDIA

En el catálogo de CD-i de Philips no falta tampoco la imprescindible obra de referencia. Compton's Encyclopedia es capaz de localizar grandes paquetes de do-





Stickybear, igual que Party, intenta enseñar inglés a los niños pequeños.

cumentación electrónica en pocos segundos y de una forma sencilla, a través de unos menús que son seleccionados con el mando del equipo. Todas las parcelas del saber que pueda imaginar están contenidas en este programa, que ofrece carpetas por áreas temáticas repletas de información ordenada en forma de hipertexto. Es decir, algunas palabras resaltadas presentan más datos sobre el tema elegido si son seleccionadas con el cursor. Los vídeos incluyen imágenes históricas como las del asesinato del presidente John F. Kennedy o acciones bélicas del actual conflicto de los Balcanes.

EARTH COMMAND

Los programas dedicados exclusivamente al ocio también están presentes en el catálogo de CD-i, pero siempre con ese tinte de rigor y de "algo más" que Philips pone a sus proyectos.

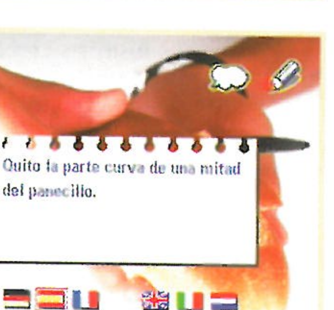
Earth Command propone la vigilancia ecológica y social del mundo. El usuario se convierte en un comandante capacitado para transformar leyes, modificar impuestos y ayudas y regular el comercio y el consumo de energía con la finalidad de evitar las graves crisis que se localizan en diversos puntos del planeta. Los colores verde, amarillo y rojo muestran la creciente gravedad de los problemas mundiales: contaminación de los mares, agujero de ozono, enfermedades epidémicas, polución atmosférica, revueltas populares y guerras. El comandante del Eye 1 debe tomar medidas para que se mantenga la calidad de vida en el planeta, al tiempo que salva de la extinción a especies animales y plantas, y acaba con las guerras y las agresiones medioambientales. Otra forma de entender la educación.

Leticia Fernández





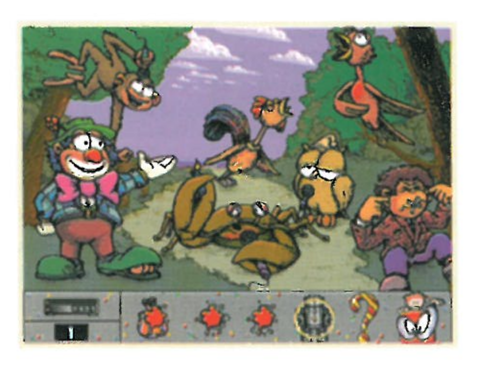
Compton's Encyclopedia incluye vídeos de momentos históricos, como el asesinato de Kennedy.





En el programa de enseñanza de idiomas Party, seis niños organizan una fiesta.

Propuesta para que el niño cree sus propios cuentos



Las pantallas disponen de una barra inferior con cinco iconos para realizar otras tantas funciones.

Playtoons es una colección de divertidos juegos educativos que permiten elegir opciones al usuario. Tío Archibald cuenta una historia en la que la realidad y la ficción se entremezclan. Dos niños dan con una fórmula mágica que da vida a los monstruos que el tío Archibald guarda en el ordenador, con el ogro Fringall a la cabeza, un ser que se come a los niños con crema de chocolate. Cuando, en compañía del resto de seres extraños que conforman el programa, está a punto de dar buena cuenta de los osados jovencitos, aparece el tío Archibald, quien acaba con el hechizo y los devuelve a sus cuentos.
La pantalla central posee una barra inferior con cinco iconos distintos, capaces de desarrollar otras tantas funciones diferentes. Avanzar o retroceder en la historia, escuchar y leer el texto que resume cada episodio, obtener información sobre la función de otros iconos o la forma de utilizar una parte de la imagen o, finalmente, hacer desaparecer el resumen del capítulo o abandonar la historia.
Si el usuario ha optado por crear su propia historia, la pantalla central es distinta a la anterior, pero igual de sencilla en su utilización. Una barra lateral facilita la construcción del escenario que va a servir de fondo al relato creativo del niño. El decorado se divide en tres partes, que se modifican con los iconos que representan una casita (para el primer plano del escenario), unos árboles (parte central) y unas nubes (el cielo). Una vez localizados los decorados de la historia se recurre a los iconos que aparecen en una barra inferior. Ahora se trata de buscar a los protagonistas y elementos de la historia, para lo que se utiliza el icono que representa a un saco, en el que, por un lado, se guardan modelos de casas, árboles o señales de tráfico, mientras que por otro se selecciona a los personajes. Ahí se encuentran Pedro y Alberto y toda la colección de monstruos peludos del cuento original.
Los objetos o personajes se pueden desplazar a nuestro antojo con la utilización de iconos. Los personajes se comportan en función de quienes les acompañen en cada escena o los elementos decorativos que se encuentre a su camino, por lo que cada vez que se cambien se vivirán sorpresas distintas.
Si se dirige el cursor hacia el extremo de la pantalla, cuando ya hay algún personaje en el escenario, aparecen unos grandes ojos que van a permitir al protagonista entrar en un nuevo escenario. Por ejemplo, traspasar la puerta de una casa para llegar hasta una de sus habitaciones. El número de imágenes o escenarios y el tiempo de grabación de la historia queda registrado en un icono especial.
Desde el icono robot se pueden imprimir de las secuencias creadas, elegir una melodía, grabar lo que ocurre en la imagen inventada por el usuario, ver lo que se ha grabado, guardar en memoria las historias o recuperar las historias creadas. Existe también un signo de interrogación que explica las funciones del juego. Tío Archibald cuenta con unos dibujos muy cuidados y una enorme facilidad para bucear en todas sus posibilidades.



TIO ARCHIBALD

FABRICANTE: COKTEL VISION
PRECIO: 6.200 pts. (IVA incluido)
DISTRIBUIDOR: COKTEL EDUCATIVE
C/ Tomás Redondo, 1. 1º F. Edif. Luarca.
28033 Madrid. Tel.: (91) 381 33 31

Alvaro Fernández

Por la intuición hacia el conocimiento

El segundo programa de la colección Playtoons presenta un caso de investigación policiaca que tiene como protagonistas al célebre Spirou, un jovencito pelirrojo amante de las aventuras, y a su medio calvo amigo Fantasio. El caso del colaborador falso se desarrolla en el castillo del conde de Champiñac, donde se reúnen cuatro sabios para presentar sus investigaciones para terminar con el hambre en el mundo. Sin embargo, el conde sospecha que hay un personaje falso que quiere hacerse con los proyectos para utilizarlos en beneficio propio. Los sabios exponen sus inventos, que son guardados en una caja fuerte, de la que desaparecen durante la noche. Spirou busca pruebas para desenmascarar al infiltrado, lo que conseguirá con la ayuda de su perro, que encuentra una prueba para dar con la identidad del espía. Toda una sorpresa para el usuario.

Como ocurría en el primer programa de la colección, Tío Archibald, también El caso del falso colaborador propone una segunda opción para que el niño desarrolle su propia historia. El manejo es el mismo, lo que supone que no hay que buscar nuevas opciones.

Playtoons añade un aliciente a sus cuidados dibujos e interesantes historias para hacer los programas aún más interesantes: los personajes de los distintos títulos son intercambiables a la hora de crear historias originales. Es decir, si se tienen los dos programas comentados, Spirou puede entrar en el laboratorio del tío Archibald o Pedro dedicarse a investigar la desaparición de los proyectos científicos. Y todo ello, en los escenarios que el usuario quiera construir para desarrollar el argumento que haya ideado. Esto hace que las historias sean tan distintas como seamos capaces de inventar, ya que las posibilidades son infinitas.



EL CASO DEL COLABORADOR

FABRICANTE: COKTEL VISION

PRECIO: 6.200 pts. (IVA incluido)

DISTRIBUIDOR: COKTEL EDUCATIVE
C/ Tomás Redondo, 1. 1° F.
28033 Madrid. Tel.: (91) 381 33 31

La posibilidad de crear esos originales mundos animados son un auténtico estímulo para la imaginación y la creatividad del niño, que tiene un cauce para dar salida a sus propias historias, sin por ello eliminar el factor sorpresa, ya que los personajes se comportan de distinta forma según con quien se topen en la historia. ¿Qué ocurriría si se encuentran en una habitación oscura el inspector de policía del caso del colaborador falso con el temible y siempre hambriento ogro Fringall? ¿Disputarán en demostrar sus conocimientos Pedro y Spirou? ¿Aceptará el tío Archibald las bromas de uno de los sabios amigos del conde de Champiñac? Son preguntas a las que puede responder el propio usuario con sólo llevar su historia por esos derroteros.

Paloma Sánchez

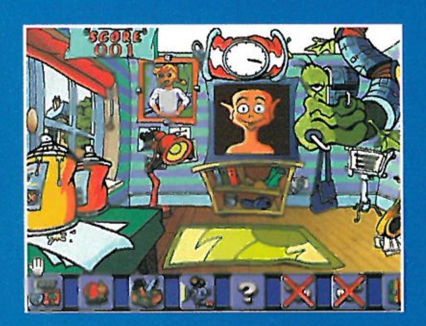


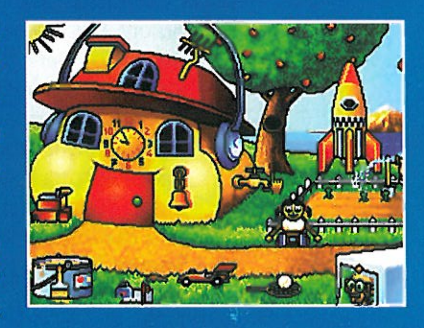


Los dos cuentos de Playtoons disponen de las mismas herramientas para crear historias.

ADI

TU HIJO LO NECESITA. Y TÚ TAMBIÉN.





Si piensas que tu hijo debería ir mejor en sus estudios de PRIMARIA o SECUNDARIA, puede que necesite ayuda para conseguirlo.

Así, él sería más feliz y tú también.

Y para lograrlo, nada mejor que ADI, EL METODO DE ACOMPAÑAMIENTO ESCOLAR que ayuda al alumno durante todo el año, con una evaluación de resultados contínua y personalizada.

ADI es el complemento ideal para las clases de recuperación ya que emplea un lenguaje sencillo y se adapta a las necesidades de cada alumno.

ADI presenta una amplia variedad de actividades de aprendizaje, creación y entretenimiento: Documentos interactivos, herramientas de creación, juegos que se liberan en función de los resultados...

Y todo, con el apoyo de ADI, divertido personaje animado que motiva al alumno y anima su continuidad.

ADI ofrece una extensa gama de aplicaciones por ciclo y materia que abarcan toda la Primaria y Secundaria, según el programa oficial escolar. ADI es uno de los mejores amigos que puede encontrar tu hijo.

Y tú también.



L E N G U A　　M A T E M Á T I C A S　　I N G L É S



CARACTERISTICAS TECNICAS
ADI / ADIBU - PC - FLOPPY

• MS-DOS 3.0 o superior • AT 286 (16MHz) o superior. • 640 K de RAM • Lector HD 3.5 • 8 Mb disco duro. • Tarjeta gráfica VGA 256 colores • Ratón compatible Microsoft • Tarjetas de sonido. Sound Blaster. ProAudio y 100% compatibles.

ADI / ADIBU - CD-ROM

• 486 SX-25 MHz o superior • Windows 3.1 ó superior • Disco Duro: 2 Mb. • 4 Mb RAM • Tarjeta Gráfica: Super VGA 640 x 480 256 colores • Ratón compatible Microsoft • Tarjetas sonido y lector CD-ROM: Norma MPC.



Tomás Redondo 1-1º F - Edificio LUARCA.
Tel.: 381 68 24 - Fax: 381 08 39
28033 MADRID

EQUIVALENCIA DE CICLOS Y CURSOS

PRIMARIA	Primer ciclo Primaria	1º primaria	92/93	1º E.G.B.	6 años
		2º primaria	92/93	2º E.G.B.	7 años
	Segundo ciclo Primaria	3º primaria	93/94	3º E.G.B.	8 años
		4º primaria	93/94	4º E.G.B.	9 años
	Tercer ciclo Primaria	5º primaria	93/94	5º E.G.B.	10 años
		6º primaria	93/94	6º E.G.B.	11 años
SECUNDARIA	Primer ciclo Secundaria	1º secundaria	94/95	7º E.G.B.	12 años
		2º secundaria	94/95	8º E.G.B.	13 años
	Segundo ciclo Secundaria	3º secundaria	95/96	1º B.U.P.	14 años
		4º secundaria	95/96	2º B.U.P.	15 años

TIROLESES